
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD PROYEKTOR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPS

Samsul Hariadi

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana

Universitas Kanjuruhan Malang

Abstrak

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan media LCD PROYEKTOR dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Secara khusus, tujuan penelitian adalah (1) untuk mengetahui ada pengaruh prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media LCD PROYEKTOR. (2) Untuk mengetahui ada pengaruh motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan media LCD PROYEKTOR terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. (3) Untuk mengetahui ada tidaknya interaksi pembelajaran menggunakan media LCD PROYEKTOR dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri Sampung. Populasi penelitian ini adalah para siswa MTs Negeri Sampung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo sejumlah 316 orang siswa. Dari anggota populasi tersebut, diambil sample secara random (acak) sejumlah 60 siswa. Cara melakukan acak adalah: pertama - tama dilaksanakan undian kelas dari kelas VII, VIII, IX, yang hasilnya diperoleh kelas VIII. Data - data penelitian yaitu data angket penggunaan media LCD PROYEKTOR, data angket motivasi belajar dan data prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, diperoleh dengan menggunakan skala likert. Selanjutnya data - data penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik regresi ganda SPSS for Windows versi 16.0. Dari analisis data pembelajaran penggunaan media LCD PROYEKTOR siswa diperoleh nilai t hitung = 4.821 tingkat signifikan $0,000 < 0,005$ dengan demikian hipotesis 1 diterima secara signifikan. Hasil analisis data motivasi belajar siswa diperoleh nilai t hitung = 7.359 tingkat signifikan $0,000 < 0,005$ dengan demikian hipotesis 2 diterima secara signifikan. Hasil analisis regresi ganda pembelajaran penggunaan media LCD PROYEKTOR dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa diperoleh t hitung = 3.233 tingkat signifikan $0,002 < 0,005$ dengan demikian hipotesis 3 diterima secara signifikan. Kesimpulan sebagai temuan hasil penelitian ini adalah (1) Ada pengaruh penggunaan media LCD PROYEKTOR terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung. (2) Ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung. (3) Secara bersama-sama ada pengaruh antara pembelajaran penggunaan LCD PROYEKTOR dan Motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung kecamatan Sampung kabupaten Ponorogo.

Kata Kunci: Penggunaan LCD Proyektor dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Bahwa pendidikan nasional saat ini sedang mengalami beberapa perubahan yang cukup mendasar

terutama berkaitan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 mengamanatkan bahwa pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dimana daya saing suatu bangsa sangat bergantung pada penyelenggaraan pendidikannya. Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pemimpin yang dapat menciptakan iklim belajar menarik, aman, nyaman dan kondusif di kelas, keberadaanya di tengah-tengah siswa dapat mencairkan suasana kebakuan, kekakuan, dan kejenuhan belajar yang terasa berat diterima oleh para siswa. Iklim yang tidak kondusif akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran dan sulitnya tercapai tujuan pembelajaran, siswa akan merasa gelisah, resah, bosan dan jenuh. Sebaliknya iklim belajar yang kondusif dan menarik dapat dengan mudah tercapainya tujuan pembelajaran, dan proses pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi peserta didik.

Rendahnya kualitas proses dan hasil pendidikan merupakan masalah yang sangat mendasar karena berdampak langsung terhadap rendahnya kualitas sumber daya manusia (SDM), yang pada akhirnya menghambat proses pembangunan nasional, sehingga harus dicari solusi-solusi yang nyata misalnya menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan tertib, optimisme merupakan harapan yang tinggi bagi seluruh warga sekolah, kesehatan sekolah, serta kegiatan-kegiatan yang terpusat pada peserta didik merupakan iklim yang dapat membangkitkan gairah, semangat, dan nafsu belajar.

Dalam implementasi kurikulum 2004, para ahli menyarankan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan akademik, baik secara fisik maupun nonfisik, kondisi belajar yang bagus yang didukung dengan sarana laboratorium dan media pembelajaran, pengaturan lingkungan belajar, penampilan, sikap Guru, dan hubungan yang harmonis dengan peserta didik harus diwujudkan. Untuk masalah belum tersedianya informasi yang

dapat dipercaya tentang seberapa besar peranan media dalam proses pembelajaran, dibutuhkan informasi ilmiah yang diperoleh lewat penelitian eksperimental, sehingga hasilnya dapat memenuhi harapan guru, dan sekaligus mampu memberikan kontribusi upaya pengembangan teknologi pembelajaran.

Secara konseptual, informasi tentang peranan media pembelajaran dapat ditemukan pada sebuah wacana bahwa media pembelajaran memiliki keistimewaan penting yakni mampu menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian, sehingga guru dapat mengelolanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Disamping itu, bahwa penggunaan multi media seperti video dan audio dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung tergantung dari kemauan dan kesiapan para peserta didik beserta Guru yang tidak terlepas dari kendala-kendalanya.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang daya pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran secara maksimal.

Dari beberapa pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang daya pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran secara maksimal.

Di samping kualitas proses pembelajaran perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran seperti media LCD proyektor, faktor tipikal siswa seperti motivasi belajar juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa merupakan salah satu potensi psikologi yang sangat penting kehadirannya diperlukan untuk mengaktifkan motivasi siswa dalam menggerakkan aktivitas belajar. Dalam kaitan ini dapat dikemukakan bahwa di dalam

kelas seorang guru harus dapat menimbulkan motivasi belajar pada diri siswa menumbuhkan kegairahan, semangat, dan melahirkan perasaan senang untuk melakukan aktivitas belajar. Perasaan senang dalam belajar dapat meningkatkan intensitas usaha belajar siswa yang pada gilirannya akan mempengaruhi kualitas pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sampung Ponorogo bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan, sedangkan perasaan senang tersebut akan timbul jika siswa termotivasi dalam belajarnya.

Melihat kenyataan di atas maka guru harus mampu merangsang motivasi belajar siswa, dengan cara menerapkan media belajar yang relevan, misalnya media Pembelajaran LCD Proyektor atau LCD, sehingga para siswa memperoleh pengalaman visual langsung dari guru. Pengalaman itu, diharapkan dapat memberikan rangsangan-rangsangan bagi siswa untuk membangkitkan motivasi belajarnya.

Di Indonesia, penelitian-penelitian efektivitas penggunaan media LCD proyektor, belum banyak dilakukan para ahli pendidikan di sekolah/madrasah, sehingga penulis berpendapat bahwa usaha penelitian dalam bidang ini masih perlu ditingkatkan untuk memperoleh data-data empiris yang dapat digunakan sebagai acuan di dalam penggunaan LCD proyektor sebagai media dalam pembelajaran.

Laporan hasil penelitian efektivitas penggunaan media elektronik dalam pembelajaran sebagian besar masih cuplikan dari penelitian-penelitian yang dilakukan diluar negeri, misalnya yang dilaporkan oleh Prayitno (1998: 52) mengutip hasil penelitian Bruner yang mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa yang diberikan pengalaman langsung melalui media dapat meningkatkan bila dibandingkan dengan motivasi belajar siswa tanpa pengalaman langsung.

Pada pembelajaran mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sampung Ponorogo, kontribusi

media pembelajaran LCD proyektor sangat diperlukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Implementasi media LCD proyektor dalam pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sampung Ponorogo harus didasari penelitian, sedangkan sejauh pengamatan penulis hasil-hasil penelitian dalam bidang ini masih terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk menghasilkan data empiris akurat, atas alasan itulah maka penulis memandang perlu melakukan penelitian penggunaan media LCD proyektor dalam pembelajaran di MTs Negeri Sampung Ponorogo untuk menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa, sehingga prestasi belajarnya dapat ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian yang sesungguhnya, dengan menggunakan suatu variabel yang dapat memprediksi nilai variabel lain. Nilai

variabel prediktor (variabel bebas) dan yang diprediksi Variabel kriterium (Variabel terikat).

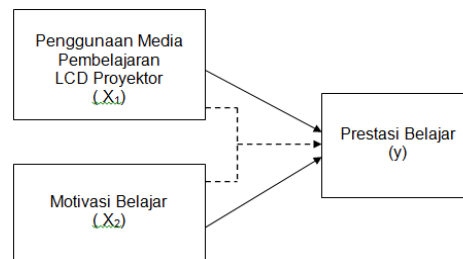
Berdasarkan tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk menjelaskan pengaruh dua variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran LCD proyektor (X_1), motivasi belajar (X_2) terhadap prestasi belajar siswa (y).

Dalam penelitian ini maka disusun rancangan sebagai berikut: (a) menentukan angket siswa pembelajaran penggunaan media LCD proyektor. Dalam penelitian ini peneliti menentukan angket siswa pembelajaran penggunaan LCD proyektor sebagai variabel prediktor untuk diuji pengaruhnya terhadap variabel kriterium (variabel terikat), (b) menentukan Angket Motivasi Belajar Siswa. Dalam penelitian ini peneliti menentukan angket motivasi belajar siswa sebagai variabel prediktor untuk diuji pengaruhnya terhadap variabel kriterium (variabel terikat), dan (c) prestasi Belajar Siswa dari nilai Raport (dokumentasi). Dalam penelitian ini variabel prediktor diuji pengaruhnya terhadap

variabel terikat, misalnya motivasi belajar atau perlakuan tertentu yang terjadi dalam proses pembelajaran. Perlakuan tertentu yang diuji pengaruhnya terhadap variabel tergantung/terikat disebut variabel bebas.

Dalam penelitian yang dijadikan variabel bebas adalah pembelajaran yang menggunakan media LCD proyektor yaitu pembelajaran siswa dengan menggunakan LCD proyektor yang dilakukan pada semua siswa diberi perlakuan yang sama dengan menggunakan media LCD proyektor dan motivasi belajar siswa. Dan pada akhir semester semua siswa tersebut diberikan raport laporan tentang hasil prestasi siswa akhir semester. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) tersebut sebagai data prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang dimasukkan dalam dokumen raport atau Laporan Hasil Prestasi Siswa kepada orang tua siswa. Selanjutnya akan dilihat pula pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS variabel yang

diprediksi dapat memberi pengaruh terhadap prestasi belajar yang disebut variabel prediktor seperti kemampuan awal siswa, kemampuan serta pengalaman guru, waktu, tempat, fasilitas kelas, dikontrol untuk menetralsir pengaruhnya terhadap variabel tergantung/variabel terikat dan Interaksi antara pembelajaran dengan penggunaan media LCD proyektor dan motivasi belajar siswa kategori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.



Gambar 1. Kerangka Berpikir dalam Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis tentang pengaruh variabel X_1 , X_2 , terhadap variabel Y baik secara parsial maupun bersama-sama adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1: Ada pengaruh secara signifikan tentang

penggunaan media LCD PROYEKTOR dengan prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Negeri Sampung.

Untuk menguji hipotesis ini dapat dilihat pada lampiran 2e output pada bagian coefficients. Karena tingkat signifikansi (Sig) untuk persepsi siswa penggunaan media LCD PROYEKTOR 0,000 lebih kecil ($<$) 0,05, maka sesuai dengan pendapat Santoso (2001: 334) dapat dinyatakan bahwa tentang pembelajaran dengan penggunaan media LCD PROYEKTOR mempunyai pengaruh secara signifikan atau nyata terhadap prestasi belajar matapelajaran IPS siswa MTs Negeri Sampung Ponorogo.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis tersebut adalah bahwa hipotesis 1 diterima secara signifikan.

Tabel 1. Perhitungan Rata-Rata dan Standar deviasi

Variabel	Rata-rata	Standar deviasi
Penggunaan Media Elektronika LCD PROYEKTOR	74.18	14.681

Hipotesis 2: Ada pengaruh secara signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Negeri Sampung.

Untuk menguji hipotesis ini dapat dilihat pada lampiran 2e output pada bagian coefficients. Karena tingkat signifikansi (Sig) untuk motivasi belajar 0,000 lebih kecil ($<$) dari 0,05, maka sesuai dengan pendapat Santoso (2001: 334) dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh secara signifikan atau nyata terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Negeri Sampung Ponorogo.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis tersebut adalah bahwa hipotesis 2 diterima secara signifikan.

Tabel 2. Perhitungan Rata-Rata dan Standar deviasi

Variabel	Rata-rata	Standar deviasi
Motivasi Belajar	68.48	14.712

Hipotesis 3: Secara bersama-sama ada pengaruh secara signifikan pembelajaran dengan penggunaan media LCD PROYEKTOR dan

motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Negeri Sampung Ponorogo.

Untuk menguji hipotesis ini dapat dilihat pada lampiran 2e output pada bagian ANOVA. Karena tingkat signifikan (Sig) Untuk Regression pembelajaran dengan penggunaan media LCD PROYEKTOR 0,002 lebih kecil ($<$) dari 0,05, maka sesuai dengan pendapat Santoso (2001 : 334) dapat dinyatakan bahwa secara bersama-sama pembelajaran dengan penggunaan media LCD PROYEKTOR dan motivasi belajar pengaruh secara signifikan atau nyata terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Negeri Sampung Ponorogo.

Angka R square adalah 0,704 yang merupakan kuadrat dari 0,839 merupakan koefisien determinasi, yang dalam hal ini berarti 83,90% besarnya prestasi belajar siswa (Y) dapat dijelaskan/dipengaruhi oleh variabel (X_1), (X_2) dan sisanya ($100\% - 83,90\% = 16,10\%$)

dijelaskan/dipengaruhi oleh sebab-sebab lain.

Tabel 3. Perhitungan Rata-Rata dan Standar deviasi

Variabel	Rata-rata	Standar dev.
Prestasi Belajar	71.00	11.705

Dari analisis tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis 3 diterima secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti uraikan pada Bab IV selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan sebagai temuan hasil penelitian ini, sebagai berikut:

Ada pengaruh yang signifikan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS, antara kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan media LCD PROYEKTOR dengan kelompok siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media LCD PROYEKTOR pada siswa kelas VIII MTs Negeri Sampung Ponorogo.

Prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS pada kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan media LCD PROYEKTOR lebih tinggi dari pada prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS pada

siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media LCD PROYEKTOR.

Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS antara kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan media LCD PROYEKTOR dengan kelompok siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media LCD PROYEKTOR pada siswa kelas VIII MTs Negeri Sampung Ponorogo.

Motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS pada kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan media LCD PROYEKTOR lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media LCD PROYEKTOR.

Tidak terdapat interaksi pembelajaran IPS menggunakan media LCD PROYEKTOR dan tanpa menggunakan media LCD PROYEKTOR dengan motivasi belajar siswa kategori tinggi dan rendah, terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri Sampung Ponorogo.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Tri Setyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia
- Arikunto, S. 1976. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Azwar, S. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar
- , 1982. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta. Bina Aksara.
- Benstein, D.A,Roy,E.J, (1988) *Psychology*. Boston. Houghton mifflin Company.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Kamus Besar BahasaIndonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Degeng, I Nyoman Sudana, 1989, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- ,1997. *Strategi Pembelajaran: Mengorganisasikan Isi Pembelajaran dengan Model Elaborasi*. *Disertasi Bahasan Tentang Temuan Penelitian*. Malang: IKIP MALANG.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dryden, g; Vos, j. 2000. *The Learning Revolution*. Alih Bahasa oleh Word Translatin Service.Bandung: Kaifa.
- Dorrel, J. 1993. *Resource-Based Learning*. New York: Mc Graw-Hill Book Company.

- Gagne, Robert M. 1985. *The Condition of Learning*. New York Holt. Rinchart and Winston.
- Gay, L.R. (1987) *Education Research*. Colombia: Ohio, A. Bell and Howell Company.
- Gerlach; Ely. 1998. *Teaching and Systematic Approach*. New Jersey: Engelwood Cliffs Prentice Hall, Inc.
- Hadi Sriwiyana. *Metodologi Penelitian*. Universitas Kanjuruhan Malang. 2005.
- Hinich, R.M,M.Russel, J.D. Smaldino, SE. (1996) *Isstruactional Media and Technologiies for learning* (5 th ed) New Jersey: A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Hartono. 2000. *Motivasi Berprestasi*. Suatu Tinjauan Dari Lintas Budaya. Makalah Surabaya: Magister Psikologi UNTAG.
- Hamalik,Oemar. 1999. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- , 2001. *Kurikulum dan pembelajaran*: Jakarta. Bumi Aksara.
- Ridwan, P, dkk. 2002. *Teori Belajar, Motivasi, dan Ketrampilan Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Kemp, Jerrold E., 1994. *Proses Perencanaan Pengajaran*. Ahli Bahasa: Asril Marjohan, Bandung: Penerbit ITB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1996. Jakarta. Balai Pustaka
- Maltby, C; Berliner. 1995. *Educational Psychology*. New York: John Wiley & Sons.
- Miarso, Yusufhadi, dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nasution. 1986. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Aksara Baru.
- Panjaitan, B. 1997. *Pengaruh Interaktif antara Pemberian balikan dan Motivasi berprestasi terhadap perolehan belajar*. Malang: PPS IKIP.
- Piet Sahertian, dan Mahameru F., 1998. *Prinsip dan teknik Supervisi Pendidikan*: Usaha Nasional.
- Prayitno, E. 1998. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rakhmat.J. (1999) *Psikologi Komonikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subiyanto , (1988). *Kemampuan guru memanfaatkan media pendidikan dalam kaitannya dengan kualitas PBM di SD Pakem Sleman* .Hasil Penelitian. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta
- Slameto. (1995). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soekamto dan Winataputra. 1997. *Motivasi Belajar dan Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Soemarsono. 1986. *Tes Hasil Belajar*. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudijono, A. 2003. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana, 1989. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung . Sinar Baru Algensindo.
- , 1989. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 1999. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Surakhmad, W. 1990. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar*.

- Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran. Edisi ke V. Bandung: Tarsito.
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar dalam pengajaran IPS*. Jakarta: Depdikbud, Ditjen Dikti, P2LPTK.
- Sardiman A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- , 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang Undang No. 20, Tahun 2003. Sisdiknas, Bandung. Citra Umbara
- Walgito, B. (1997). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- , (1980). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Winkel, W. S. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : PT. Gramedia.